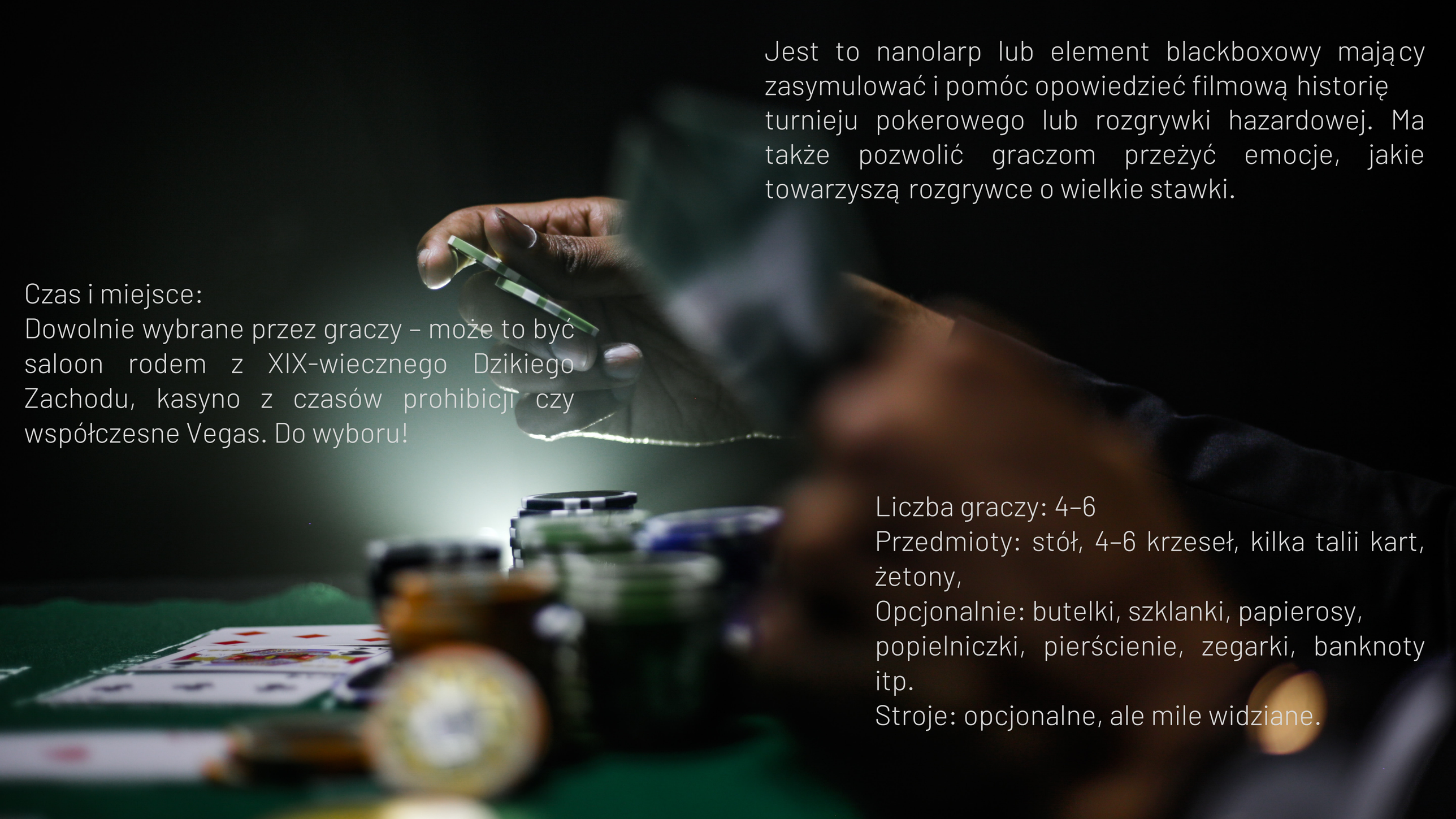
ANDRZEJ PIERZCHAŁA

Napisane na potrzeby wyzwania "Napiszę cztery czambery w 2018r".

Redakcja: Kamila Buchalska.



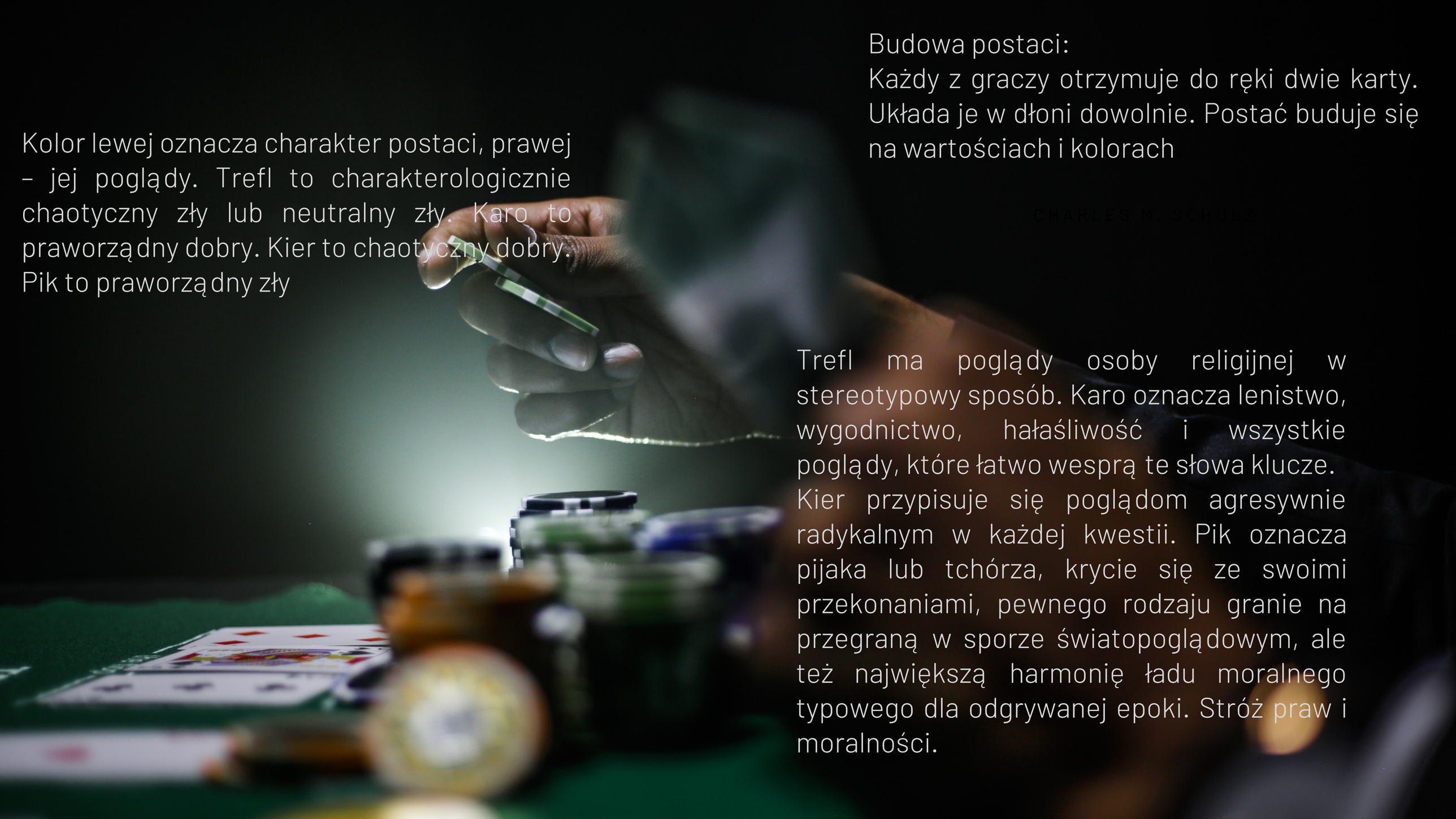
Texas Hold'em



Jest to nanolarp lub element blackboxowy mający zasymulować i pomóc opowiedzieć filmową historię turnieju pokerowego lub rozgrywki hazardowej. Ma także pozwolić graczom przeżyć emocje, jakie towarzyszą rozgrywce o wielkie stawki.

Czas i miejsce:
Dowolnie wybrane przez graczy – może to być saloon rodem z XIX-wiecznego Dzikiego Zachodu, kasyno z czasów prohibicji czy współczesne Vegas. Do wyboru!

Liczba graczy: 4–6
Przedmioty: stół, 4–6 krzeseł, kilka talii kart, żetony,
Opcjonalnie: butelki, szklanki, papierosy, popielniczki, pierścienie, zegarki, banknoty itp.
Stroje: opcjonalne, ale mile widziane.

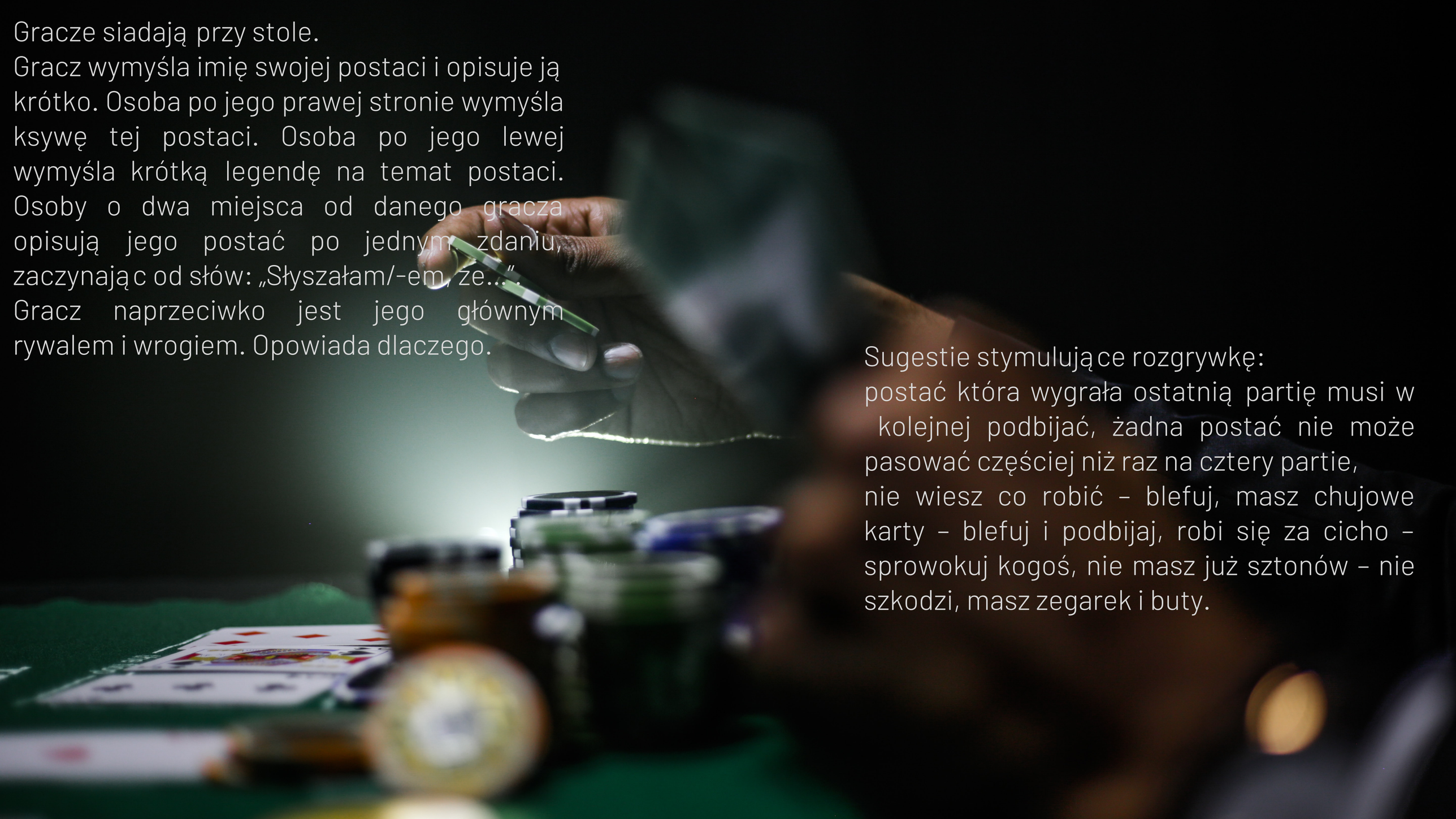


Budowa postaci:
Każdy z graczy otrzymuje do ręki dwie karty. Układa je w dłoni dowolnie. Postać buduje się na wartościach i kolorach

CHARLES M. SCHULZ

Kolor lewej oznacza charakter postaci, prawej – jej poglądy. Trefl to charakterologicznie chaotyczny zły lub neutralny zły. Karo to praworządny dobry. Kier to chaotyczny dobry. Pik to praworządny zły

Trefl ma poglądy osoby religijnej w stereotypowy sposób. Karo oznacza lenistwo, wygodnictwo, hałaśliwość i wszystkie poglądy, które łatwo wesprą te słowa klucze. Kier przypisuje się poglądom agresywnie radykalnym w każdej kwestii. Pik oznacza pijaka lub tchórza, krycie się ze swoimi przekonaniami, pewnego rodzaju granie na przegraną w sporze światopoglądowym, ale też największą harmonię ładu moralnego typowego dla odgrywanej epoki. Stróż praw i moralności.



Gracze siadają przy stole.
Gracz wymyśla imię swojej postaci i opisuje ją krótko. Osoba po jego prawej stronie wymyśla ksywę tej postaci. Osoba po jego lewej wymyśla krótką legendę na temat postaci. Osoby o dwa miejsca od danego gracza opisują jego postać po jednym zdaniu, zaczynając od słów: „Słyszałam/-em, że…”.
Gracz naprzeciwko jest jego głównym rywalem i wrogiem. Opowiada dlaczego.

Sugestie stymulujące rozgrywkę:
postać która wygrała ostatnią partię musi w kolejnej podbijać, żadna postać nie może pasować częściej niż raz na cztery partie,
nie wiesz co robić – blefuj, masz chujowe karty – blefuj i podbijaj, robi się za cicho – sprowokuj kogoś, nie masz już sztonów – nie szkodzi, masz zegarek i buty.

Każdy na start otrzymuje 10 tysięcy w żetonach.

Gra toczy się dopóki 5 z graczy nie zgra się do zera lub nie odejdzie z rozgrywki. Cały larp toczy się w trakcie turnieju pokerowego. Wykorzystajcie gotową strukturę.

Wszelkie rozmowy i interakcje odbywają się w trakcie partii i powinny być w nie wplecione.

Pierwszym rozdającym jest najmłodszy/-a w grupie.



POWODZENIA!